



Media Pembelajaran Kotak Ilmu Bagian Dan Fungsi Tumbuhan Pada Kelas IV SD

Anggun Mayang Sari¹, Zulmi Aryani²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STIKIP(Widyaswara Indonesia,indonesia)

nggnmayangsari@gmail.com

Abstract

Learning media are all forms of tools or materials used in the learning process to help students understand and master learning which functions as a means of communication. The science box media is an effective educational tool to introduce basic concepts about the parts and functions of plants to students. This media presents information interactively, facilitating understanding of plant structures, from roots, stems, leaves, flowers, to fruits. Roots function to absorb water and mineral, stems as supports and transportation routes, leaves for photosynthesis, flowers for reproduction, and fruits that protect seeds and help spread. By using this media, students can more easily understand the role of the plant in supporting plant survival. In addition, through this media, students can also make direct observations of plants models, so that biological concepts can be understood more deeply and enjoyably. Learning with this science box plays an important role in increasing basic knowledge of biology from an early age, as well as stimulating students curiosity about the natural world around them. The method used is the demonstration method. The demonstration method is an effective teaching method, where the teacher demonstrates or shows a certain process, situation, or object to students. In this context the researcher shows the steps that need to be taken, accompanied by an explanation to clarify the material or concept presented. The result obtained when conducting a simulation of the science box learning media in front of the class are that students are more active and enthusiastic during the learning process and encourage students to participate, both through discussion and answering questions related to the material in the science box.

Keywords: *Presenting information, understanding, parts of plant functions, education and effectively.*

Abstrak

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran membantu siswa dalam memahami dan menguasai pembelajaran, yang berfungsi untuk sarana komunikasi. Media kotak ilmu merupakan alat edukasi yang efektif untuk mengenalkan konsep dasar tentang bagian-bagian dan fungsi tumbuhan kepada siswa. Media ini menyajikan informasi secara interaktif, mempermudah pemahaman tentang struktur tumbuhan, mulai dari akar, batang, daun, bunga, hingga buah. Akar berfungsi menyerap air dan mineral, batang sebagai penopang dan jalur transportasi, daun untuk fotosintesis, bunga untuk reproduksi, serta buah yang melindungi biji dan membantu penyebaran. Dengan menggunakan media ini, siswa dapat lebih mudah memahami peran masing-masing bagian tumbuhan dalam mendukung kelangsungan hidup tumbuhan. Selain itu, melalui media ini, siswa juga dapat melakukan observasi langsung terhadap model tumbuhan, sehingga konsep-konsep biologis dapat dipahami secara lebih mendalam dan menyenangkan. Pembelajaran dengan kotak ilmu ini, berperan penting dalam meningkatkan

pengetahuan dasar biologi sejak dini, serta merangsang ingin tahu siswa terhadap dunia alam sekitar. Metode yang digunakan adalah metode demonstrasi. Metode demonstrasi merupakan suatu metode pengajaran yang efektif, dimana guru memperagakan atau mempertunjukkan suatu proses, situasi, atau benda tertentu kepada siswa. Dalam konteks ini peneliti menunjukkan langsung langkah-langkah tahapan yang perlu dilakukan, disertai penjelasan untuk memperjelas materi atau konsep yang disampaikan. Hasil yang didapatkan pada saat melakukan simulasi media pembelajaran kotak ilmu di depan kelas adalah siswa lebih aktif dan antusias selama proses pembelajaran dan mendorong siswa untuk berpartisipasi, baik melalui diskusi maupun menjawab pertanyaan terkait materi di dalam kotak ilmu.

Kata kunci: Menyajikan informasi, pemahaman, bagian fungsi tumbuhan, edukasi dan efektif.

A. Pendahuluan

Pembelajaran mengenai tumbuhan pada kelas IV SD, khususnya mengenai bagian dan fungsi tumbuhan, adalah topik yang sangat penting untuk memberikan pemahaman dasar kepada siswa tentang dunia alam sekitar. Salah satu media yang dikembangkan adalah “kotak ilmu”, yang dirancang untuk membantu siswa memahami struktur dan fungsi-fungsi bagian tumbuhan secara lebih konkret dan interaktif. Sebagaimana menurut pendapat Fadilah & Kenya (2023) media pembelajaran mencakup segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam konteks pendidikan berkontribusi terhadap keberlangsungan hidup. Sejalan dengan itu Munir (2022) menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif harus melibatkan berbagai indera siswa, salah satunya menggunakan media yang dapat dilihat dan disentuh sehingga dapat melibatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Istilah “media pembelajaran” mengacu pada berbagai alat yang digunakan pendidik untuk membantu mereka berkomunikasi dengan siswanya dan berbagi pengetahuan dari berbagai sumber belajar (Zahwa & Syafi'i, 2022). Media atau materi sebagai sumber belajar merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran dalam kerangka teknologi pendidikan, selain pesan, manusia prosedur, konteks dan gadget.

(Wardana et al., 2019) menjelaskan salah satu penggunaan media: memfasilitasi penyampaian konten khusus dalam lingkungan pendidikan. (Aresti et al., 2023) menyatakan bahwa terlihat jelas penggunaan media kotak ilmu di dalam kelas berpotensi meningkatkan kemampuan motorik siswa.

Menurut Daryanto, media pembelajaran memiliki banyak sekali fungsi diantaranya yaitu untuk menyaksikan peristiwa yang terjadi pada masa lampau, untuk mengamati benda yang sulit ditemukan, memperoleh gambaran yang jelas tentang hal-hal yang abstrak, mendengar suara yang sulit ditangkap oleh telinga secara langsung dan sebagainya.

Penelitian serupa dilakukan oleh (Aresti et al., 2023) dan (Sukaryanti et al., 2023). Penelitian yang dilakukan oleh kedua akademis ini telah membuahkan hasil berharga yang dapat di gunakan untuk pendidikan kelas. (Aresti et al., 2023) menjelaskan bahwa penelitian menunjukkan bahwa fokus, kesabaran, kemampuan motorik, dan minat belajar siswa semuanya dapat ditingkatkan dengan memasukkan media kotak ilmu kedalam kelas.

ilmu ini bisa menjadi sarana yang tepat untuk tujuan ini, karena siswa dapat melihat dan merasakan langsung berbagai bagian tumbuhan. Dengan adanya media pembelajaran untuk memudahkan siswa agar

memahami materi yang diajarkan. Manfaat media menurut Arsyad (2021) dalam bukunya “media pembelajaran” menjelaskan bahwa media memiliki peran yang sangat penting dalam mengurangi hambatan komunikasi antara guru dan siswa. Media membantu siswa lebih memahami materi karena media dapat menyajikan informasi dengan cara yang lebih konkret, jelas dan menarik. Hal ini sangat bermanfaat dalam mendukung pemahaman konsep yang abstrak, serta meningkatkan motivasi dalam belajar siswa.

Ternyata waktu penulis PKM di sdn 24 Lundang guru-guru di sekolah tersebut hanya menggunakan metode ceramah yang hanya monoton dalam belajar mengajar sehingga dapat membuat siswa lebih cepat bosan dan jenuh saat proses pembelajaran karena kurang kreatifnya guru saat mengajar siswa. Sedangkan menurut pendapat Hadi (2022) menekankan pentingnya diferensiasi produk dalam pembelajaran, yaitu memberikan pilihan kepada siswa tentang bagaimana mereka mengekspresikan pembelajaran yang diinginkan. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Pristiwanti et al. (2022), diharapkan media pembelajaran seperti “kotak ilmu” dapat memfasilitasi komunikasi antara pendidik dan siswa, serta membantu dalam berbagai pengetahuan dari berbagai sumber belajar. Selain itu, penggunaan media pembelajaran di kelas dapat meningkatkan perhatian dan kemampuan menghafal siswa, sehingga pendidikan dapat berlangsung efektif dan termotivasi dalam proses pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan adalah demonstrasi, metode demonstrasi merupakan suatu metode pengajaran yang efektif, dimana guru memperagakan

atau mempertunjukkan suatu proses, situasi, atau benda tertentu kepada siswa. Metode ini bertujuan untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih baik melalui pengamatan langsung. Salah satu ciri dari metode demonstrasi yaitu siswa dapat berinteraksi dengan proses yang sedang diperagakan, sehingga mereka dapat belajar dengan cara yang lebih praktis. Metode demonstrasi ini memiliki kelebihan salah satunya yaitu siswa cenderung lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran ketika mereka dapat melihat dan terlibat langsung dalam proses.

C. Hasil dan Pembahasan

Jadi, penulis membuat media pembelajaran tentang bagian dan fungsi tumbuhan yang diberi nama dengan kotak ilmu, dan digunakan pada kelas VI SD. Media ini berupa kotak yang di dalamnya terdapat bagian dan fungsi tumbuhan, yang memungkinkan siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran yang berfungsi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah pemahaman konsep dengan cara interaktif dan menarik. Manfaat dari media ini adalah menyenangkan. Kemudian, ketika siswa melihat dan berinteraksi dengan model fisik atau gambar bagian-bagian tumbuhan, mereka cenderung lebih mudah mengingat bagian dan fungsi tumbuhan. Media ini tidak hanya menyenangkan tetapi, juga memperkuat pemahaman mereka tentang materi tersebut. Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat, proses belajar tentang bagian dan fungsi tumbuhan lebih menarik, efektif, dan dapat meningkatkan hasil belajar. Pembahasan yang saya buat disini yaitu dengan menggunakan roda putar untuk menjelaskan materinya dan juga dengan menambahkan

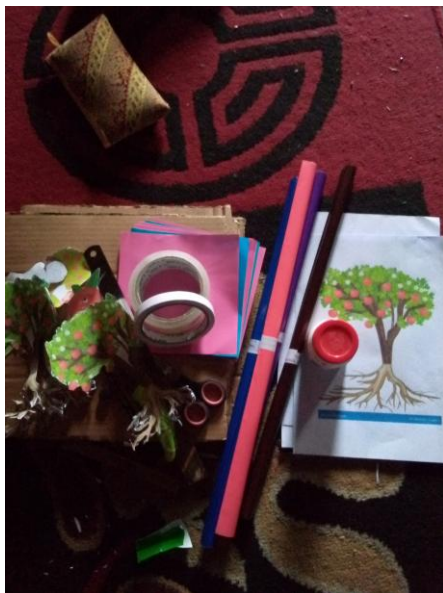
beberapa gambar tumbuhan juga amplop. Hasil yang didapatkan pada saat melakukan simulasi media pembelajaran kotak ilmu di depan kelas adalah siswa lebih aktif dan antusias selama proses pembelajaran dan mendorong siswa untuk berpartisipasi, baik melalui diskusi maupun menjawab pertanyaan terkait materi di dalam kotak ilmu.

Manfaat media kotak ilmu:

- Meningkatkan minat dan motivasi siswa
- Mempermudah pemahaman materi
- Mendukung pembelajaran aktif
- Menghemat waktu dan energi

1. Bahan dan alat

- a). Kardus (dipotong segi empat)
- b). Lem kertas (lem fox)
- c). Double tape
- d). Kertas origami besar dan kecil
- e). Gambar tumbuhan
- f). Gunting
- g). Selotip bening yang besar



Gambar 1: bahan dan alat

2. Langkah-langkah pembuatan

- a). Potonglah kardus menjadi segi empat sebanyak 5 kardus ditambah potong untuk penutup kotaknya 5 bagian
- b). Kemudian tempelkan kertas origami pada setiap kardus dengan lem fox
- c). Setelah itu gabungkan 5 kardus yang telah dipotong menjadi segi empat dengan selotip bening
- d). Buat lingkaran untuk deletakkan dikardus tadi dengan menggunakan paku
- e). Setelah itu buat amplop dari kertas origami kecil
- f). Kemudian gunting gambar pohon dan lainnya dan tempelkan pada kardus-kardus tadi bersama amplop.
- g). Isi amplop tersebut dengan fungsi tumbuhan tadi
- h). Kasih nomor pada kardus tersebut
- i). Finish



Gambar 2: finish luar kotak ilmu



Gambar 3: Finish dalam kotak ilmu

3. Cara Pemakaian

Cara pemakaian kotak ilmu ini adalah guru memaparkan media tersebut di depan kelas di mana terdapat sebuah pohon lengkap dengan akar-akarnya serta buah-buahan. Guru meminta salah satu siswa untuk kedepan kemudian meminta siswa tersebut memutar roda kecil yang telah diberi nomor, setelah mendapat nomor yang terpilih, siswa tersebut disuruh memilih amplop yang isinya fungsi dari salah satu tumbuhan tersebut kemudian membacakan apa fungsi dari salah satu tumbuhan tersebut dan menunjukkan di mana letaknya.



Gambar 4: teman penulis mencoba media kotak ilmu



Gambar 5: Simulasi penggunaan media kotak ilmu



Gambar 6: dokumentasi



Gambar 7: foto bersama dengan dosen pembimbing

D. Kesimpulan

media pembelajaran mencakup segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam konteks pendidikan berkontribusi terhadap keberlangsungan hidup.

Media kotak ilmu adalah inovasi yang bermanfaat untuk menciptakan suasana belajar yang dinamis, interaktif, dan bermakna. Penggunaanya yang kreatif dapat memberikan pengalaman belajar lebih menyenangkan dan efektif bagi siswa. Dengan persiapan yang matang kotak ilmu dapat menghemat waktu guru menjelaskan konsep.

Agar hasilnya optimal, kotak ilmu harus dirancang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan digunakan dengan strategi yang relevan. Hal ini menjadikan kotak ilmu sebagai salah satu media pembelajaran yang mendukung keberhasilan pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan.

Manfaat dari media ini adalah menyenangkan. Kemudian, ketika siswa melihat dan berinteraksi dengan model fisik atau gambar bagian-bagian tumbuhan, mereka cenderung lebih mudah mengingat bagian dan fungsi tumbuhan. Media ini tidak hanya menyenangkan tetapi, juga memperkuat pemahaman mereka tentang

materi tersebut. Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat, proses belajar tentang bagian dan fungsi tumbuhan lebih menarik, efektif, dan dapat meningkatkan hasil belajar. Pembaharuan yang saya buat disini yaitu dengan menggunakan roda putar untuk menjelaskan materinya dan juga dengan menambahkan beberapa gambar tumbuhan juga amplop. Hasil yang didapatkan pada saat melakukan simulasi media pembelajaran kotak ilmu di depan kelas adalah siswa lebih aktif dan antusias selama proses pembelajaran dan mendorong siswa untuk berpartisipasi, baik melalui diskusi maupun menjawab pertanyaan terkait materi di dalam kotak ilmu.

E. Daftar Pustaka

- Arsyad (2021) dalam bukunya "*media pembelajaran*"
- Aresti, p.,Eli, Reni, K., & Septiana, L. (2023). *IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK PINTAR PADA*. 4(5), 9758-9762
- Daryanto, 2016, *Media pembelajaran: Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, Yogyakarta: Gva Media.
- Daniyati, Ani, dkk. "Konsep Dasar Media Pembelajaran ". *Jurnal of student Research (JSR)*, e-ISSN: 2963-9697, p-IIS: 2963-9859, Vol. 1. No. 1, Tahun 2023, Hal. 282-294.
- Fadilah & Kenya (2023). *Peranan media dalam pembelajaran*.
- Hadi (2022). *Pengembangan media interaktif*.
- L. Arya Wardana Jauharotur Rihlah, Ahmad Izzuddin, Serlin Velinda, and Tri Bagoes Pranoto Sanjoyo, "*Utilization of Lifeskil Oriented Interactive Multimedia ton Overcome the Negative Impacts of Gadget Use on Children in Probolinggo*,"GANDRUNG J. Pengabdi. Kpd.

Masy., vol4, no. 2, pp. 1216-1225, 2023, doi: 10.36526/gandrung.v4i2.2871.

Munir (2022) Metodologi Kualitatif (M.C Anwar(ed);1st ed.

Nurhasanah, Siti dan A. Sobandi, “Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa”. Jurnal Pendidikan Manajemen perkantoran, Vol. 1, No. 1, Agustus 2016, hal. 128-135.

Rahmat, Abdul, dkk, 2020, *Media Pembelajaran Transformatif*, Gorontalo: Bookchapters.

Sukaryanti, A., Murjainah, M., & Syaflin, S.L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Ilmu Keragaman Di Indonesia Untuk Siswa Kelas IV Sd. Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptua, 7(1), 140.
<https://doi.org/10.28926/risetKonseptual.v7i1.675>

Suhelayanti, 2023, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan alam dan Sosial(IPAS)*, Langsa: Yayasan Kita Menulis.

<https://ejournal.upm.ac.id/index.php/padagogy/article/view/802%0Ahttps://ejournal.upm.ac.id/index.php/padagogy/article/download/802/736>

Pristiwanti et al. (2022) Model Penelitian Pengembangan. Chemistry Education Review (CER), 3(2), 185.

Suparlan, “Peran Media dalam pembelajaran di SD/MI”. STIT palapa Nusantara Lombok NTB, Volume. 2, Nomor. 2,Tahun 2020, hal , 298-311.